SNOWMAN LEGEND™

- 1 giocatore
- Gioco di strategia

Battaglia glaciale

CASSETTA GAMATE C1-044

GAMATE®

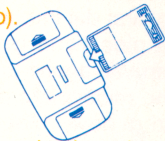
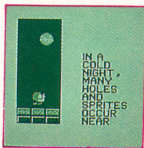
INDICE

IL GIOCO 1
COME COMINCIARE 2
TASTI DI CONTROLLO 3
PERSONAGGI 4
REGOLE 8
PUNTEGGIO 9

IL GIOCO

Il freddo inverno è arrivato. Ancora una volta i pupazzi di neve stanno per svegliarsi dal loro sonno profondo per andare a giocare in giro. Ma con l'inverno sono arrivati anche un gruppo di spiriti che hanno minacciato di distruggere tutti i pupazzi di neve. Mace, il capo di tutti i pupazzi deve combattere contro gli spiriti malefici. Lui può trasformarli in palle di neve lanciandogli contro proiettili ghiacciati, e può usare le palle di neve per riempire i buchi nelle diverse parti del suolo. Avere a che fare con questi spiriti non è una cosa facile, ci sono spiriti a forma di cuore che possono seguire Mace e tentare di ucciderlo, ci sono spiriti con testa a canna di pistola che sparano proiettili, e molti altri ancora. Mace dovrà usare tutta la sua abilità!

COME COMINCIARE

1. Assicurarsi che la cartuccia **GAMATE** sia inserita correttamente nella consolle (lato colorato all'esterno).

2. Accendere, vedrete apparire lo schermo con il titolo con la musica di sottofondo. Dopo pochi secondi sullo schermo apparirà lo schema di questo gioco. Premere il tasto START.

3. Sullo schermo apparirà il primo ROUND, premere di nuovo il tasto START per iniziare a giocare.

TASTI DI CONTROLLO

START :per cominciare, mettere in pausa e ricominciare a giocare dopo la pausa.

SELECT :per terminare il gioco e rico-minciare tutto da capo.

"A" :per lanciare pallottole di neve.

"B" :per spingere una palla di neve (e muoverla usando i tasti di di-rezione).

Tasti direzionali

1) per muovere il personaggio principale.
2) in combinazione con il tasto B per muovere una palla di neve.

PERSONAGGI

Protagonista

Mace il pupazzo di neve, capo di tutti i pupazzi di neve del mondo. Deve combattere contro gli spiriti per salvare i pupazzi di neve nel mondo.

Creature nemiche

Verme, una creatura che si muove lentamente. Un nemico brillante, contrattaccherà con un improvvisa mossa rotatoria se attaccato.

Spiriti di gomma, sono un po' tonti e si muovono molto lentamente. Non ricercano attivamente il personaggio principale. Con due colpi a segno su uno di loro si trasformano in una palla di neve.

Spiriti a foma di cuore, un nemico molto intelligente, può inseguire il personaggio principale. Usa la tua abilità per superare in astuzia questi tipi.

Spiriti con la testa a canna di pistola, questi nemici dall'aspetto buffo possono seguire i movimenti del personaggio principale. Talvolta sparano e diventano dei nemici molto duri quando vengono presi dal furore omicida.

Spiriti esplosivi, un nemico estremamente fiero, entra nell'azione improvvisamente sparando ferocemente in tutte le direzioni quando esplode dopo quindici secondi d'attesa.

Amuleti magici

Ad ogni livello ci sono molti amuleti magici sparsi in diversi luoghi dello schermo, usa questi amuleti per vincere la tua battaglia! Ecco la lista degli amuleti e della loro forza.

Capacità di camminare attraverso i muri: questa capacità può essere usata per venti secondi dopo che hai raccolto l'amuleto. Il personaggio principale lampeggerà due volte prima che questa capacità scompaia, questo è il segnale che ti dice che devi uscire dal muro immediatamente altrimenti il personaggio principale rimarrà imprigionato nel muro.

Capacità di sparare proiettili speciali che sono più veloci, vanno più lontano e sono più potenti.

Scarpe veloci, con questo amuleto si può muovere il personaggio principale al doppio della velocità normale. Si può mantenere questa velocità per venti secondi.

Capacità di congelare tutte le creature nemiche per circa 15 secondi.

Limone verde, 100 punti.

Mela rossa, 300 punti.

Carota bianca, 100 punti.

REGOLE

1. Questo gioco ha 15 livelli, i labirinti di ciascun livello sono differenti, e lo sono anche le creature nemiche. Per passare al livello successivo Mace deve trasformare le creature nemiche in palle di neve (sparandogli) e muovere le palle di neve per riempire i buchi fino a non averle riempite tutte.

2. Quasi tutte le creature nemiche possono essere trasformate in palle di neve con uno o con due colpi. Mace deve mettere la palla di neve appena creata in un buco entro 30 secondi. Passati i trenta secondi la palla di neve torna ad essere la creatura che era precedentemente.

3. Una palla di neve può tornare ad essere la creatura che era prima anche se viene toccata da una creatura nemica. Quando due creature nemiche si muovono insieme tenendosi per mano non si può trasformarle in palle di neve, conviene scappare.

4. All'inizio del gioco Mace ha tre vite quando il punteggio raggiunge 5000 viene aggiunta una vita, un'altra vita viene aggiunta quando il punteggio raggiunge 10000, dopodichè viene aggiunta una vita ogni 1000 punti.

5. Attenzione a non cadere in un buco perchè Mace perderebbe una delle sue preziose vite. Quando un buco viene riempito con una palla di neve che era la trasformazione di un certo spirito, uno spirito di quel tipo apparirà nello schermo.

6. Alla fine del livello 5, livello 10 e livello 15 apparirà un grande demone se riesci a sconfiggerlo ricevi un bonus di 4000 punti sia per il primo che per il secondo demone per il terzo riceverai 8000 punti di bonus.

7. Alla fine di ogni livello apparirà una tabella del tuo punteggio che mostra i tuoi punti, le vite rimanenti e il numero di colpi messi a segno.

PUNTEGGIO

Quando colpisci uno spirito con un proiettile di neve esso si trasformerà in una palla di neve, per questo non guadagnerai nessun punteggio ma il numero dei tiri verrà registrato.

Capacità di passare fra i muri	300 punti
Proiettili più potenti	300 punti
Scarpe veloci	300 punti
Congelamento	300 punti
Limone verde	100 punti
Mela rossa	300 punti
Carota bianca	100 punti

PRODOTTO DA BIT CORPORATION

IMPORTATO DA LINEA GIG S.p.A.
50019 SESTO F.NO (FI) ITALY
MADE IN TAIWAN